



**RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR**  
**ISSN 2675-6218**

**ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO: UM RELATO DE EXPERIÊNCIAS NO ENSINO MÉDIO**

***SUPERVISED INTERNSHIP IN COMPUTING: AN ACCOUNT OF EXPERIENCES IN HIGH SCHOOL***

***PASANTÍA SUPERVISADA EN COMPUTACIÓN: UN RELATO DE EXPERIENCIAS EN LA ESCUELA SECUNDARIA***

Lusandra Nascimento de Andrade<sup>1</sup>, Lidiane Castro de Oliveira<sup>2</sup>, Luis Carlos Esmeraldo Marques<sup>3</sup>, Luiz Sergio de Oliveira Barbosa<sup>4</sup>, Ivone Conrado de Souza<sup>5</sup>

e483772

<https://doi.org/10.47820/recima21.v4i8.3772>

PUBLICADO: 08/2023

**RESUMO**

Este artigo tem como relato as experiências e práticas educacionais realizadas no decorrer da disciplina do Estágio Supervisionado em Computação II, no curso de Licenciatura em Computação, da Universidade do Estado do Amazonas - UEA, município de Careiro Castanho, realizado no Ensino Médio, durante o período de Estágio. As atividades práticas foram realizadas na Escola Estadual Thomé Ferreira Santiago, localizada no município de Careiro-AM, as quais permitiram conhecer o ambiente e a rotina escolar dos docentes e discentes. A metodologia adotada divide-se em três etapas: (I): Observação, em que é possível conhecer a rotina do corpo docente e discente envolvidos; (II): Coparticipação, momento em que os estagiários podem acompanhar o docente e auxiliá-lo em suas aulas, conhecendo o perfil da turma, e (III): Regência, período em que, após observar o ambiente escolar e auxiliar o docente em sala de aula, os estagiários assumem o papel de docente e ministram um conteúdo selecionado de acordo com o plano de aula do docente da disciplina, e realizam atividades com os discentes como forma de avaliação. O recurso tecnológico utilizado foi o aplicativo kahoot que é uma plataforma de aprendizagem gratuita pautada em jogos, atendendo uma necessidade institucional, que busca desbloquear o potencial mais profundo de cada discente de todas as idades e em todos os contextos, visando complementar o processo de ensino e aprendizagem conforme as necessidades, possibilitando o aprendizado teórico em prática, conforme problemática diagnosticada em sala de aula.

**PALAVRAS-CHAVE:** Estágio supervisionado. Relatos de experiências. Ensino Médio.

**ABSTRACT**

*This article reports the experiences and educational practices carried out during the discipline of the Supervised Internship in Computing II, in the course of Degree in Computing, of the University of the State of Amazonas - UEA, municipality of Careiro Castanho, held in High School, during the period of Internship. The practical activities were carried out at the Thomé Ferreira Santiago State School, located in the municipality of Careiro/AM, which allowed to know the environment and the school routine of the teachers and students. The methodology adopted is divided into three stages: (I): Observation, in which it is possible to know the routine of the faculty and students involved; (II): Co-participation, when the trainees can accompany the teacher and assist him in his classes, knowing the profile of the class, and (III): Regency, a period in which, after observing the school environment and assisting the teacher in*

<sup>1</sup> Formada em Administração de Empresa, Coordenadora Municipal de Políticas para Mulheres pela Secretaria de Assistência Social (SEMAS/AM) e Acadêmica do Curso de Licenciatura em Computação do Estado do Amazonas - UEA, no Núcleo de Ensino Superior de Careiro Castanho-AM - NESCAC/UEA.

<sup>2</sup> Acadêmica do Curso de Licenciatura em Computação do Estado do Amazonas - UEA, no Núcleo de Ensino Superior de Careiro Castanho-AM - NESCAC/UEA.

<sup>3</sup> Acadêmico do Curso de Licenciatura em Computação do Estado do Amazonas - UEA, no Núcleo de Ensino Superior de Careiro Castanho-AM - NESCAC/UEA.

<sup>4</sup> Mestre em Tecnologias Emergentes em Educação pela MUST University, Flórida, USA. Professor na Universidade do Estado do Amazonas (UEA).

<sup>5</sup> Formada em Pedagogia e Pós-Graduada em Psicopedagogia e Didática do Ensino Superior. Pedagoga da Secretaria Estadual de Educação e Desporto Escolar (SEDUC/AM).



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO: UM RELATO DE EXPERIÊNCIAS NO ENSINO MÉDIO  
Lusandra Nascimento de Andrade, Lidiane Castro de Oliveira, Luis Carlos Esmeraldo Marques,  
Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza

*the classroom, the trainees assume the role of teacher and teach a content selected according to the lesson plan of the teacher of the discipline and carry out activities with students as a form of evaluation. The technological resource used was the kahoot application, which is a free learning platform based on games, meeting an institutional need, which seeks to unlock the deepest potential of each student of all ages and in all contexts, aiming to complement the teaching and learning process as needed, enabling theoretical learning in practice, according to the problem diagnosed in the classroom.*

**KEYWORDS:** *Supervised internship. Reports of experiences. Middle school*

### RESUMEN

*Este artículo relata las experiencias y prácticas educativas realizadas durante la disciplina de la Pasantía Supervisada en Computación II, en el curso de Licenciatura en Computación, de la Universidad del Estado de Amazonas - UEA, municipio de Careiro Castanho, realizada en la Escuela Secundaria, durante el período de Pasantía. Las actividades prácticas se realizaron en la Escuela Estatal Thomé Ferreira Santiago, ubicada en el municipio de Careiro/AM, lo que permitió conocer el entorno y la rutina escolar de los profesores y alumnos. La metodología adoptada se divide en tres etapas: (I): Observación, en la que es posible conocer la rutina del profesorado y estudiantes involucrados; (II): Coparticipación, cuando los alumnos pueden acompañar al profesor y ayudarlo en sus clases, conociendo el perfil de la clase, y (III): Regencia, un período en el que, después de observar el entorno escolar y ayudar al maestro en el aula, los alumnos asumen el papel de maestro y enseñan un contenido seleccionado de acuerdo con el plan de lecciones del maestro de la disciplina, y realizar actividades con los estudiantes como forma de evaluación. El recurso tecnológico utilizado fue la aplicación kahoot que es una plataforma de aprendizaje libre basada en juegos, que satisface una necesidad institucional, que busca desbloquear el potencial más profundo de cada estudiante de todas las edades y en todos los contextos, con el objetivo de complementar el proceso de enseñanza y aprendizaje según sea necesario, permitiendo el aprendizaje teórico en la práctica, según el problema diagnosticado en el aula.*

**PALABRAS CLAVE:** *Prácticas supervisadas. Informes de experiencias. Secundaria.*

### INTRODUÇÃO

O estágio apresenta as experiências vivenciadas ao longo do curso de Licenciatura em Computação; diante disso, fazendo uma análise a respeito de suas contribuições para a construção dos futuros docentes, buscando entender o estágio como um componente curricular acadêmico que contribui para o perfil do docente, enriquecendo sua formação profissional através da observação e vivência da prática. Dessa maneira, o estágio supervisionado é uma experiência que o acadêmico adquire e ao mesmo tempo desenvolve suas habilidades e competências necessárias para atuar como um educador qualificado e comprometido com a formação de seus discentes, aplicando metodologias de ensino que foram adquiridas ao longo de sua formação, colocando-as em prática na sua atuação pedagógica, sempre com o auxílio e acompanhamento do docente orientador de estágio.

Portanto, o estágio supervisionado deve ser visto como um momento único, e especial para reflexão da prática docente. Diante desta problemática, deve-se atentar a uma formação docente mediante a constantes atividades reflexivas.

As práticas devem ser nutridas pelas teorias, num processo de ir e vir, que conduz à ação-reflexão-ação, na qual teoria e prática vão se constituindo, modificando-se e interferindo o real. Para tanto, a formação de professores deve se pautar por paradigmas orientados por um ensino crítico, de modo que a prática docente seja



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO: UM RELATO DE EXPERIÊNCIAS NO ENSINO MÉDIO  
Lusandra Nascimento de Andrade, Lidiane Castro de Oliveira, Luis Carlos Esmeraldo Marques,  
Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza

decorrente não só da compreensão dos processos de ensino-aprendizagem, como também do contexto social em que ela acontece (Barreiro; Gebran, 2006, p. 89).

No ambiente educacional, durante o período do estágio, foi de suma importância conhecer o contexto social da escola e dos alunos, sendo indispensável para fazer da sala de aula um ambiente de transformação. Essa proximidade também permite aos estagiários a necessidade de reflexão acerca da realidade escolar e práticas educativas.

Adotar os recursos tecnológicos como meio de ensino é uma iniciativa de grande importância, pois sabemos que as Tecnologias Digitais estão presentes em nosso cotidiano todos os dias. Notamos que durante o estágio, com a aplicação da tecnologia, os discentes interagiram de forma positiva onde todos participavam com entusiasmo. Durante o processo, notamos que ainda existe muitos docentes que optam em usar os métodos tradicionais de ensino. Atualmente existem uma diversidade de recursos e *softwares* educativos para utilização no meio educacional, no entanto, são poucos os docentes que têm a preocupação de utilizá-los em suas práticas pedagógicas.

Portanto, este artigo tem a finalidade de relatar as experiências vivenciadas e adquiridas durante o Estágio Supervisionado no Ensino Médio, do curso de Licenciatura em Computação, utilizando a plataforma Kahoot que permite a criação de aulas e apresentações com recursos multimídias, que é uma plataforma de aprendizado baseada em jogos, usada como tecnologia educacional em escolas e outras instituições de ensino. Seus jogos de aprendizado, “Kahoots”, são testes de múltipla escolha, que permitem a geração de usuários e podem ser acessados por meio de um navegador da Web ou do aplicativo Kahoot.

### O ESTÁGIO SUPERVISIONADO

A lei Nº 11.778, de 25 de setembro de 2008. Artigo 1º, dispõe que o

Estágio é ato educativo escolar supervisionado, desenvolvido no ambiente de trabalho, que visa à preparação para o trabalho produtivo de educandos que estejam frequentando o ensino regular em instituições de educação superior[...] (Brasil, 2008, p. 1)

Como parte do projeto pedagógico do curso de Licenciatura em computação, obrigatório com carga horária de 100h, supervisionado e acompanhado pelo docente orientador da instituição de ensino da UEA, atos que amparam e respaldam o estagiário.

Formação primordial, o estágio supervisionado é uma das etapas mais importantes da vida acadêmica. Na sala de aula o acadêmico tem o primeiro contato e adquire várias experiências com noções básicas para implementar de forma coesa e responsável a sua realidade como futuro profissional com oportunidade de mostrar todo o arsenal didático embasado em teorias metodológicas e conhecimentos específicos tecnológicos.

De acordo com Silva e Gaspar (2018), o estágio é um espaço de aprendizagem da profissão docente e de construção da identidade profissional. Podemos afirmar, que todo o conhecimento adquirido pela prática influencia futuramente no processo educacional.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO: UM RELATO DE EXPERIÊNCIAS NO ENSINO MÉDIO  
Lusandra Nascimento de Andrade, Lidiane Castro de Oliveira, Luis Carlos Esmeraldo Marques,  
Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza

O acadêmico de Licenciatura em computação tem a formação marcada com uma nova metodologia de ensino e aprendizagem no campo da didática e das práticas pedagógicas escolares. Ele terá a oportunidade para aumentar e desenvolver competências no processo educacional com recursos para se ter aulas dinâmicas com o objetivo principal de desenvolvimento do discente. Freire (1996, p. 22) nos mostra que: “[...] ensinar não é transmitir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção ou a sua construção”.

No estágio, o acadêmico tem as circunstâncias de se identificar profissionalmente e construir pontes entre discente e docente para identificar as problemáticas diárias na formação dos discentes e a realidade da sala de aula. Pimenta e Lima (2004, p.21) afirmam que: “[...] o estágio curricular entende-se as atividades que os discentes deverão realizar durante o seu curso de formação, junto ao campo futuro de trabalho [...]”.

Os princípios que norteiam os projetos de estágio supervisionados, para Barreiro e Gebran (2006, p. 90) são:

- a) A docência é a base da identidade dos cursos de formação;
- b) O estágio é um momento da integração entre teoria e prática;
- c) O estágio não se resume à aplicação imediata, mecânica e instrumental; de técnicas, rituais, princípios e normas aprendidas na teoria;
- d) O estágio é o ponto de convergência e equilíbrio entre o discente e o docente.

Nesse eixo, entendemos que o estágio supervisionado como processo de formação docente tem sua construção primordial para o discente na sua realidade profissional e espaço de inclusão para práticas pedagógicas mais dinâmicas e acolhedoras na sala de aula.

O objetivo deste artigo é relatar as experiências no Estágio Supervisionado em Computação II – Etapa I – Ensino Médio, realizado nas Escolas Thomé Ferreira Santiago, pertencentes à rede estadual de ensino, localizada no município de Careiro/AM, Brasil, que abrange turmas de 1ª, 2ª e 3ª série do Ensino Médio.

O estágio foi administrado em etapas com o objetivo de proporcionar aos estagiários uma experiência prática no ambiente escolar e deve ser desenvolvido de forma eficaz para conhecer as problemáticas enfrentadas e os pontos positivos encontrados no percurso do estágio e finalizado com um relatório de ideias sincronizadas.

### O USO DAS TECNOLOGIAS NO ENSINO MÉDIO

Com o grande avanço das tecnologias, é de grande importância investir nesse tipo de inovação para as escolas, principalmente as que buscam um diferencial no mercado, a oportunidade de oferecer a melhor educação possível aos seus estudantes.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) prevê que a escola possibilite aos estudantes se apropriarem das linguagens das tecnologias digitais e tornar-se fluente em sua utilização, deve acontecer, também, a consolidação da aplicação dos recursos tecnológicos em cada disciplina.

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO: UM RELATO DE EXPERIÊNCIAS NO ENSINO MÉDIO  
Lusandra Nascimento de Andrade, Lidiane Castro de Oliveira, Luis Carlos Esmeraldo Marques,  
Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza

escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva”. (Brasil, 2018).

Podemos afirmar que é de extrema importância a utilização das tecnologias no Ensino Médio, portanto podemos observar que é algo extremamente vantajoso pois traz a proximidade tanto dos estudantes com essa realidade quanto dos docentes, podendo também contribuir para a melhora do desempenho geral da classe, que se torna mais engajada e participativa e, é uma maneira de os discentes terem mais interesse, diminuindo a evasão escolar.

Na visão de Gohn (1999, p. 109) a educação não deve ser um ambiente em que se promove apenas a socialização de conhecimentos, mas a oportunidade de formação da capacidade para atuar e pensar de forma criativa, inovadora e com liberdade. Para ele, “a escola deve ser o centro da vida social, e não um serviço administrativo, ‘odiada’ por muitos de seus discentes, que se sentem livres apenas quando estão fora delas”.

Com o uso das novas tecnologias podemos notar uma dimensão importantíssima no contexto educacional, esses recursos tecnológicos devem ser trabalhados visando sempre a facilidade com que essa informação vai chegar de forma apropriada à realidade atual dos discentes.

### TÉCNICAS E MÉTODOS

A pesquisa tem caráter descritivo qualitativo, na qual são relatadas as vivências e experiências adquiridas durante o período de estágio supervisionado, no curso de Licenciatura em Computação, na Universidade do Estado do Amazonas – UEA, Núcleo de Ensino Superior de Careiro Castanho – NESAC.

O estágio foi realizado na Escola Estadual Thomé Ferreira Santiago, situada no município de Careiro Castanho-AM, e abrange as turmas de 1ª, 2ª e 3ª série do Ensino Médio.

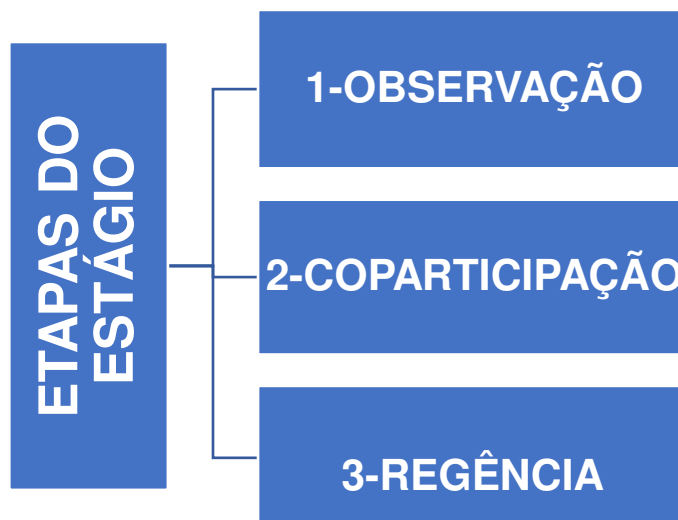
Para o relato desta experiência foram feitos os seguintes métodos e técnicas apresentados na figura a seguir:



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO: UM RELATO DE EXPERIÊNCIAS NO ENSINO MÉDIO  
Lusandra Nascimento de Andrade, Lidiane Castro de Oliveira, Luis Carlos Esmeraldo Marques,  
Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza

Figura 1: Técnicas e Métodos



Fonte: Acervo da Autora

Na primeira etapa de estágio supervisionado, o primeiro passo é a parte de Observação, em que os estagiários são designados a uma turma para observar o dia a dia do docente e dos discentes. Durante essa etapa, tivemos a oportunidade de observar e conhecer as metodologias de ensino utilizadas em sala de aula, bem como o relacionamento estabelecido entre os envolvidos. Essa fase tem duração de 20 horas ao todo.

Na segunda etapa, passamos para a Coparticipação com a duração de 20 horas, na qual pudemos acompanhar os docentes nas atividades e auxiliá-lo durante as aulas.

A fase da Regência, após observar e auxiliar o docente em sala de aula, passamos a ministrar aulas e a realizar atividades com os discentes em concordância com o plano de aula do docente titular. Essa fase tem duração de 10 horas.

Portanto, o objetivo de cada etapa é crucial para os estagiários, proporcionando uma experiência no ambiente escolar, adquirindo conhecimentos teóricos e práticos como futuros docentes.

### EXPERIÊNCIA DOS ESTAGIÁRIOS NO ENSINO MÉDIO

A Escola Estadual Thomé Ferreira Santiago pertencente à rede estadual de ensino, proporcionou todo o suporte do estágio, necessário para a sua realização. O primeiro contato dos estagiários em sala de aula aconteceu em uma turma da 2ª série. A docente que estava presente, nos recebeu muito bem e falou para os discentes que éramos discentes da Universidade do Estado Amazonas (UEA), e solicitou que nos apresentássemos, para falar um pouco sobre o percurso do nosso curso de Licenciatura em Computação.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO: UM RELATO DE EXPERIÊNCIAS NO ENSINO MÉDIO  
Lusandra Nascimento de Andrade, Lidiane Castro de Oliveira, Luis Carlos Esmeraldo Marques,  
Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza

Durante a apresentação, os discentes faziam perguntas sobre as dúvidas e prontamente íamos esclarecendo de acordo com nossa experiência adquirida na caminhada acadêmica. A maioria dos discentes mostravam interesse em ingressar na universidade, logo após concluir o Ensino Médio, outros ainda não tinham certeza do que iriam fazer.

Na fase I de observação, a secretária nos designou a diversas turmas desde a 1ª série até a 3ª série do Ensino Médio, onde passamos a observar todos os Componentes Curriculares ofertados pela instituição, onde passamos a conhecer cada docente e discentes e seus perfis e as metodologias aplicadas nas aulas.

Pudemos perceber durante essa fase que a maioria dos docentes ainda utilizam os métodos tradicionais de ensino, como por exemplo, a utilização do quadro branco, pincel e apagador.

Na fase II da coparticipação, participamos de forma mais ativa e direta na sala de aula, auxiliando o docente nas atividades que ele realizava em sala de aula, fazendo a frequência dos discentes e corrigindo atividades. Cada dia ficamos em turmas diferente, mas a turma predominantemente foi de 3ª série.

No decorrer dos dias da coparticipação pudemos observar que os discentes têm muita dificuldade no Componente Curricular de Matemática e não conseguiam desenvolver atividades como resolução de problemas matemáticos. Diante disso, os docentes relataram que, devido ao período de pandemia, muitos discentes tiveram bastante dificuldades de acompanhar as aulas remotas.

Refletir a formação inicial e continuada dos professores é essencial e urgente, Leite *et al.*, (2010, p. 15) em consonância com Mattar (2010) afirmam que o professor precisa alfabetizado tecnologicamente, ou seja, o professor precisa.

[...] dominar as utilizações pedagógicas das tecnologias, de forma que elas facilitem a aprendizagem e que sejam objeto de conhecimento a ser democratizado e instrumento para a construção de conhecimento. [...] alfabetização tecnológica não pode ser compreendida como o uso mecânico dos recursos tecnológicos, mas deve abranger também o domínio crítico da linguagem tecnológica (Mattar, 2010, p. 15).

É desse contexto que surge a proposta de trabalhar com o Kahoot, para auxiliar no processo ensino-dessa disciplina.

No entanto é quando surge mais uma vez nas considerações dos professores à questão de mobilizar os saberes estabelecido entre professores, alunos e estagiários. Diante dessas considerações a partir dos estudos de Lima (2012) e de autores que debatem sobre a formação de professores, na busca de descobrir as possibilidades e limites da efetivação a uma formação que fala sobre relação teoria e prática na formação do educador.

### PLANO DE AÇÃO PEDAGÓGICO E REGÊNCIA

Durante a fase de observação e coparticipação, ficou constatado uma certa dificuldade por parte dos discentes de compreender a Unidade Comum Curricular de Educação Financeira, Fiscal e Empreendedora, que compõe o currículo do Novo Ensino Médio. No entanto, perante essa situação,



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO: UM RELATO DE EXPERIÊNCIAS NO ENSINO MÉDIO  
Lusandra Nascimento de Andrade, Lidiane Castro de Oliveira, Luis Carlos Esmeraldo Marques,  
Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza

procurou-se um método de aplicar aos estudantes a tecnologia, para que eles tivessem outra visão em relação a disciplina.

Diante disso, usamos um recurso tecnológico, o aplicativo Kahoot que é uma plataforma de aprendizado baseada em jogos, usada como tecnologia educacional em escolas e instituições de ensino. Seus jogos de aprendizado, “Kahoots”, são testes de múltipla escolha que permitem a geração de usuários e podem ser acessados por meio de um navegador da Web ou do aplicativo Kahoot.

Figura 2: Plataforma Kahoot Regência



Fonte: acervo dos autores

Durante a aplicação da regência e com as novas tecnologias aplicadas, esperamos que as escolas preparem seus discentes para o mercado de trabalho.

Giordano, Simões e Carvalho (2020), no artigo “Opinião dos discentes de cursos técnicos sobre a aplicação da gamificação: plataforma Kahoot”, com o objetivo de identificar se o discente entende como relevante ao seu aprendizado o uso da plataforma Kahoot por meio de seus jogos, o que foi confirmado pelo estudo.

A proposta deste trabalho teve como objetivo inovar as aulas de educação financeira, com o objetivo de incentivar não só os discentes, mas também os docentes a realizarem aulas diferenciadas, despertando o interesse dos discentes de forma dinâmica e atrativa.

Para a aplicação do conteúdo, foi utilizado o aplicativo Kahoot com atividades avaliativas valendo premiações. Conforme a escolha do conteúdo, foi feita uma reunião com os acadêmicos envolvidos para elaboração do plano de ação e em seguida a aplicação da regência na qual foi abordada a problemática conforme a metodologia e recursos utilizados. A intervenção teve como objetivo agregar por meio da plataforma de aprendizado kahoot e os conceitos da Educação Financeira. Diante do plano de ação pronto, foi possível mostrar as telas do conteúdo do Kahoot em que foi baseado de acordo com o plano de aula do docente.

### CONSIDERAÇÕES

O trabalho desenvolvido na Escola Estadual Thomé Ferreira Santiago durante o estágio supervisionado no Ensino Médio, teve como objetivo mostrar aos docentes e aos discentes que há diferentes formas para o ensino e a aprendizagem, e que é possível utilizar metodologias atrativas, fazendo uso de diferentes recursos tecnológicos, além de os envolvidos conhecerem novos *softwares*



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO: UM RELATO DE EXPERIÊNCIAS NO ENSINO MÉDIO  
Lusandra Nascimento de Andrade, Lidiane Castro de Oliveira, Luis Carlos Esmeraldo Marques,  
Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza

educativos, podendo o docente utilizá-los em outros momentos de sua prática docente.

No percurso do estágio, foi possível perceber que poucos docentes utilizam recurso tecnológico em suas aulas, a grande maioria utiliza apenas a lousa, não despertando assim o interesse dos discentes pelo conteúdo.

No entanto, com a aplicação da plataforma Kahoot na regência foi possível notar a diferença e a animação dos discentes ao realizarem as atividades. Eles ficaram bastante atentos para não errar devido a pontuação que seria mostrada ao final das atividades. Por esse motivo pudemos notar o interesse dos discentes em aprender o conteúdo, o que tornou a aula bastante atrativa, sendo que a equipe que ganhasse em primeiro, segundo e terceiro lugar ganharia um brinde, uma forma de incentivar os discentes de cada equipe.

Foi relevante atuar na instituição de ensino Escola Estadual Thomé Ferreira Santiago, que contribuiu para nosso crescimento acadêmico e profissional, no qual adquirimos experiências que serão importantes nas nossas vidas como futuros docentes. Diante de todo o contexto, destaca-se o papel da Universidade em preocupar-se com a questão, dando total apoio tanto ao professor formador quanto aos discentes.

### REFERÊNCIAS

BARREIRO, Iraíde Marques de Freitas; GEBRAN, Raimunda Abou. **Prática de ensino e estágio supervisionado na formação de professores**. São Paulo: Avercamp, 2006.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: Ministério da Educação, 2018.

BRASIL. **Lei nº 11.788, de 25 de setembro de 2008**. Brasília: Presidência da República, 2008. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/ato2007-2010/2008/lei/111788.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/ato2007-2010/2008/lei/111788.htm). Acesso em: 27 mar. 2023.

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GIORDANO, Carlos Vital; SIMÕES, Francis Akemi Nitto; CARVALHO, Flávio Lourenço de. Opinião dos discentes de cursos técnicos sobre a aplicação da gamificação: plataforma Kahoot. **Research Group in InterAction and eLearning of the University of Salamanca**, v. 20, n. 44, 2020. Disponível em: <http://revistasdigitais.uniube.br/index.php/rpd/article/view/1369>. Acessado em: 12 nov. 2020

GOHN, M. G. **Movimentos e lutas sociais na História do Brasil**. São Paulo: Loyola, 1995.

LEITE, L. S. *et al.* **Tecnologia educacional**: descubra suas possibilidades na sala de aula. Petrópolis, RJ: ed. Vozes, 2003.

LIMA, M. S. L. **A formação contínua dos professores nos caminhos e descaminhos do desenvolvimento profissional**. 2001. Tese (Doutorado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2001.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM COMPUTAÇÃO: UM RELATO DE EXPERIÊNCIAS NO ENSINO MÉDIO  
Lusandra Nascimento de Andrade, Lidiane Castro de Oliveira, Luis Carlos Esmeraldo Marques,  
Luiz Sergio de Oliveira Barbosa, Ivone Conrado de Souza

MATTAR, J. **Games em educação**: como os nativos digitais aprendem. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

PIMENTA, Selma Garrido. **O estágio na formação de docentes**: unidade teoria e prática? 11. ed. São Paulo: Cortez, 2012.

SILVA, H. I.; GASPAR, M. Estágio supervisionado: a relação teoria e prática reflexiva na formação de docentes do curso de Licenciatura em Pedagogia. **Rev. bras. Estud. Pedagógicos**, Brasília, v. 99, n. 251, p. 205-221, jan./abr. 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.24109/2176-6681.rbep.99i251.3093>. Acesso: 27 mar. 2023.